sigma

任天堂 ファミリーコンピュータ™

取扱説明書
(とりあつかいせつめいしょ)

SEI-IC

FAMICOM FAMILY

このたびは、弊社のファミリーコンピュータ用カセット「ムサシの冒険」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。この「取扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

使用上の注意

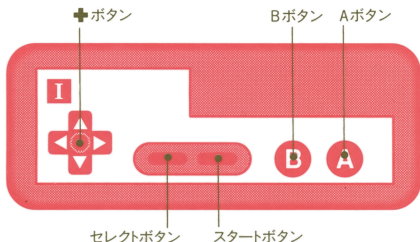
このカセットには、バックアップ機能がついています。セーブしたデータを確実に保存するために、電源を切るときは、必ずリセットスイッチを押しながら切って下さい。
精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックは避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
端子部に手でふれたり、水に濡らしたりしないで下さい。故障の原因になります。
シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油ではふかないで下さい。
ゲームをしないときは、ACアダプタをコンセントから抜いておいて下さい。
長時間ゲームをするときは、健康のため休憩をとるようにして下さい。

目次

大和の国全景

ムサシが冒険を繰り広げる大和の国は5つの国からなりたっている。旅の途中で迷ったときは、このマップを見て

自分の場所をチェックしよう。
宿命の敵、妖魔餓次郎を倒し、大和の国に再び平和を取り戻すのだ。

コントローラーの使い方

✚ボタン	通常は、ムサシの上下左右の移動に使い、コマンド入力の時は、カーソルの移動に使います。
Aボタン	移動中にAボタンを押すと、コマンド表示の窓が現れます。また、コマンドの実行もAボタンです。
Bボタン	コマンドのキャンセルに使います。
スタートボタン	タイトルで押すとゲームが始まります。また、ゲーム中に押すとステータス表示がでます。
セレクトボタン	使用しません。

ゲームの始め方

タイトル画面表示中にスタートボタンを押すと、あゆみの書のセレクト画面になります。あゆみの書は3つまで、残すことができます。
以下で、コマンドを説明します。

よむ

ゲームを始めるコマンドです。はじめてプレイする場合は、「はじめから」と表示されているあゆみの書を選択し、続きをプレイする場合は、最後にセーブしたときのムサシの格が表示されているあゆみの書を選択して下さい。

「はじめから」を選択した場合、オープニングデモに続いて「有馬の里」からゲームが始まります。続きをプレイする場合は、最後にセーブした神社の前から、ゲームが再開します。

冒険の進め方

ここでは、ムサシが冒険をしていくうえで使いこなしていく必要のあるコマンドを説明していきます。

移動時のコマンド

はなす

話しかけたい人のとなりへ行き、そちらの方を向いてAボタンを押せば、話すことができます。冒険をスムーズに進めるために、人々の話に耳を傾けましょう。また、お店での買い物の時などは、机越しでも話しかけられます。

法力

冒険を続けるうちに、ムサシの格が上がり法力が使えるようになります。移動中に使える法力は、おもに回復系のものになります。「法力」を選ぶと、さらに法力の選択の窓がでますので、✚ボタンとAボタンで決定して下さい。

うつす

あゆみの書の複製を他の場所に作ります。現在の状態を残しておきたい場合などに便利です。このとき、移す場所にすでにあゆみの書がある場合、そのあゆみの書は消えてしまいますので、注意して下さい。

けす

あゆみの書は3つまでしか作れません。新しく冒険を始めたいけど、あゆみの書がいっぱい…というときは、すでに作ってあるあゆみの書の中で、不要な物を消して下さい。ただし、一度消してしまったあゆみの書はもう2度と復活できませんので、このコマンドを使うときは、充分に注意して下さい。

道具

ムサシが手にいれた道具は、すべてこのコマンドで使用します。「道具」を選ぶと、現在ムサシがもっている道具の選択の窓がでます。ここで道具を選ぶと、次にその道具をどうするかを選択する窓がでますので、✚ボタンとAボタンで決定して下さい。

注意

どうぐは一度に8つまでしか表示されません。窓の下に▼が表示されているときは、まだ道具があることを示しています。このときは✚ボタンの下を押していくことで続きが見られます。

しらべる

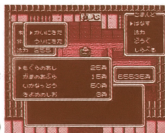
ムサシの足元を調べるコマンドです。宝の壺を調べた場合、中身をとることもできます。また、たぬきがお供に加わると、ムサシに見つけることのできないようなモノを、自慢の鼻で見つけだすことも…。

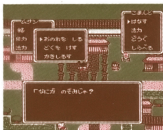
村や里のお店

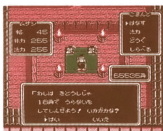
武具屋

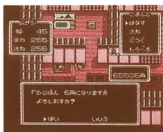
ムサシが身につける武器や防具を売っています。売っているものは、村や里ごとに違うので、新しい村や里に入ったらいちどは、売っているものを確認しておくようにしましょう。また、防具は種類が多いので、最初は武器とのバランスを考えて揃えましょう。

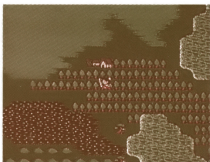
万屋

ムサシの冒険に役立つ、さまざまな道具を売っています。また、不要になった武器や防具、道具などを買い取ってもくれます。
冒険の最初のあいだは、がまの油、清めの塩などを常に持ち歩くようにしたほうがいいでしょう。いざというときに、きっと役立ちます。

神社

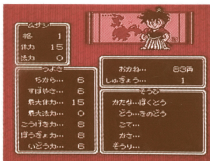
ムサシの修行の成果を記すあゆみの書は、ここ神社でしかセーブすることができません。さらにここでは、次の格までの修行値を教えてくれたり解毒もしてくれます。

祈禱場

各地に存在し、ムサシの冒険の進行具合によって、さまざまなヒントをくれます。冒険が行き詰まってしまったら、ヒントをもらにに行くといいでしょう。

宿屋

魔物との戦いで傷ついた体は、宿屋に泊まって休めましょう。宿屋に泊まると、ムサシの体力と法力が完全に回復します。冒険の始めのうちは、こまめに泊まりましょう。

さあ、いよいよ旅立ち

有馬の里で装備をそろえ、人々の話を聞いたら、いよいよ冒険の始まり。宿敵妖魔餓次郎を倒すべくムサシは旅立つ。だけど、ムサシも最初は修行が足りないので、いきなり遠出をしないで、有馬の里のまわりで修行を重ねよう。

ステータス画面

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ムサシの現在の状態を見ることができる。武器や防具を装備したら、攻撃力と防御力を一度は確認しておこう。

戦闘シーン

マップ上を移動していると、魔物に出会うことがあります。魔物に出会うと、BGMとともに戦闘画面に切り替わります。ここでは、戦闘用のコマンドを使って魔物と戦うことになります。✚ボタンでコマンドを選びAボタンで決定、Bボタンでキャンセルといった入力方法は移動時と同じです。法力を使ったり、どうぐを使ったり、いろいろ試して魔物を倒して下さい。魔物に出会ったとき、たまに敵がこちらに気づいていないときや、逆に敵がこちらが身構えるよりも早く攻撃してくるときがあります。このときは、それぞれ、1回分無条件で攻撃できます。以下で、戦闘時のコマンドを解説します。

戦う

もっとも基本的なコマンドです。現在装備している武器で、魔物に切りかかります。ふだんは、このコマンドを使うことがいちばん多いでしょう。

法力

ムサシの修行が進み、格が上がってくると、さまざまな法力が使えるようになります。また、法力はムサシの格におうじて、その威力もまして行きます。

道具

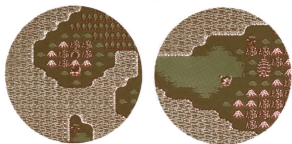
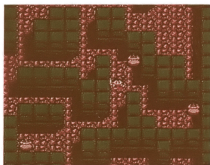
戦闘中にどうぐを使うコマンドです。体力回復のがまの油はもちろん、戦闘中に特殊な働きをするどうぐもあります。

にげる

むやみに戦うばかりが、冒険の目的ではありません。逃げることが必要なときもあります。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

たぬきの援護

たぬきがお供についているときに、時折ムサシの援護をしてくれます。このとき、たぬきの葉が必要です。

洞窟、塔などのダンジョン

大和の国には、村や里の他に洞窟、塔といったダンジョンが存在します。ムサシが冒険を続けていくうえで、避けて通れないのですが、マップ上に比べて強力な魔物が現れるので、充分に装備を整えてから挑むようにしましょう。また、ダンジョンには役立つどうぐがあることが多いので、注意深く調べましょう。

武具・防具

ムサシが装備することのできる武具・防具の一部を紹介します。これ以外にもダンジョンなどで手にはいるものもあります。

武具

木刀	最初に手にはいる武器です。威力も期待できません	攻撃力 +2 買値 50両
大太刀	大きな刀です。木刀に比べると強力です。	攻撃力 +4 買値 200両
勇魚の剣	冒険中盤で役立つでしょう。	攻撃力+10 買値 700両
大帝の剣	武具屋で買える最強の剣です。	攻撃力+15 買値2000両

防具

名称	説明	能力・買値
木の胴	最初に手にはいる防具です。防御力もあまりありません。	防御力 +2 買値 70両
浦波の胴	序盤のなるべく早いうちに買いたい防具です。	防御力 +4 買値 400両
立風の胴	かなりの防御力が期待できます。	防御力+10 買値1000両
楓の小手	胴ほどの防御力は期待できません。	防御力 +1 買値 150両
琵琶の笠	やはり、補助的な防具です。	防御力 +1 買値1200両
雀の草履	移動力が上がり、攻撃を避けやすくなります。	移動力 +5 買値 260両

どうぐ

冒険に役立つものから、冒険を進めるうえで必ず必要なものまで、さまざまなどうぐが登場します。

どうぐ

がまの油	体力が約30ポイント回復します。	買値15両
清めの塩	ムサシの体から毒を消し去ります。	買値 8両
モグラの足	洞窟から脱出し、地上へ戻ります。	買値25両
金鷲の羽	最後に立ち寄った村に瞬時に帰還します。	買値80両
タンポポの綿	塔から脱出し、地上へ戻ります。	買値60両
烏賊納豆	戦闘中に使用すると、一定の確率で敵を追い払う。	買値50両
お酒	呑むといい気持ちになる。でも本当は…	買値50両
引き潮の砂	湖などのほとりの鳥居で使うと、通り道が…	非売品
安らぎの笛	不思議な力を秘めた笛。何か秘密が…	非売品
曼陀羅の石	ムサシの法力を約40ポイント回復してくれる。	非売品
たぬきの葉	これがあると、たぬきが不思議な法力を使うようになる。	非売品

法力

法力には、ムサシがつかうもの、敵が使えるもの、たぬきが使えるものがあります。

法力

らんたん	体力を回復します。	ムサシ、敵 たぬき	消費法力4
じんたん	毒を消し去ります。	ムサシ	消費法力4
きんかん	一度いったことのある村や里に瞬時に移動します。	ムサシ	消費法力8
らんま	相手の法力を封じ込めます。	ムサシ、敵	消費法力3
らいか	電撃の攻撃です。	ムサシ	消費法力5
ひょうが	凍結攻撃です。	ムサシ、敵	消費法力5
えんや	火炎攻撃です。	ムサシ	消費法力5
りゅうえん	毒ガス攻撃です。	敵	消費法力-
しゅんか	催眠攻撃です。	ムサシ、敵	消費法力4

冒険のヒント

無理をしない

冒険のはじめのうちは、いかにムサシといえども弱いので、無理を遠出はしないで、すぐに村に帰れる場所で修行値を稼ぐのがいいでしょう。急がばまわれといいますからね。そして、遠出をするときは一度セーブするのも忘れずに。

たぬきを仲間にしよう

冒険を始めてすぐに、たぬきについての話を聞いたはずです。たぬきは、ムサシのたのもしいパートナーになってくれるので、必ずお供にしましょう。それに、たぬきを連れていないと、通れない場所もあるのです。

人々の話は、もらさずチェック

冒険の途中で、どうしていいのかわからなくなったときは、もう一度人々の話を聞いてみましょう。一度はなしを聞いた人でも、話の内容が変わっている場合があります。人々の話はメモを残しておくのもいいでしょう。

不思議な力を持つどうぐ

ムサシが手にいれるどうぐの中には、ある特定の場所でしか使えないものや、戦闘中にしか使えないものがあります。移動中に試しただけであきらめたりせずに、いろいろな状態で試してみましょう。きっと、なにか使い道があるはずです。

遊	び	ご	こ	ろ	で	、
ソ	フ	ト	&	ハ	ー	ド

都市の感性を活かした本物のエンターテイメント。
人間らしさあふれるアミューズメントを提供しています。

sigma

シグマ商事株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4
SKビル千駄ヶ谷

シグマテレフォンサービス
東京03(796)0625 大阪06(302)8700